

F-6614



3713  
TH

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE


Applicant : Shin TERA0  
Serial No. : 09/635,053  
Filed : August 9, 2000  
For : A MUSIC GAME SYSTEM  
Group Art Unit : (Not yet known)  
Examiner : (Not yet known)

RECEIVED  
FEB - 9 2001  
TC 3700 MAIL ROOM

Certificate of Mailing Under 37 CFR 1.8

I hereby certify that this correspondence is being deposited with the United States Postal Service as first class mail in an envelope addressed to ASSISTANT COMMISSIONER FOR PATENTS, WASHINGTON, DC 20231 on February 1, 2001.

Frank J. Jordan  
(Name of Registered Representative)

  
(Signature and Date) 02/01/01

Assistant Commissioner  
for Patents  
Washington, D.C. 20231

INFORMATION DISCLOSURE STATEMENT

Sir:

Attached hereto is a copy of a Japanese Office Action dated June 6, 2000, along with Form PTO-1449 and copies of the six cited references listed therein.

The "Nihon Keizai Shimbun" reference and WO98/15329 reference are in a foreign language. However, a concise explanation is not required because these non-English citations were cited in a search report by a foreign patent office. In such a situation, the requirement for a concise



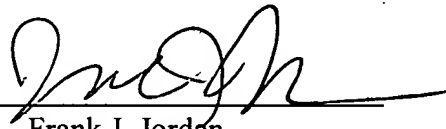
Serial No. 09/635,053

explanation of relevance is satisfied by submitting an English language version of the search report. Such English language version of the search report is enclosed herewith. (See MPEP, Section 609A(3), pages 600-100 and 600-101, Rev. 1, Feb. 2000). Accordingly, a concise explanation relating to this non-English citation is not required.

This Information Disclosure Statement is being filed prior to issuance of the first Official Action. Therefore, there is no charge for filing this IDS.

Respectfully submitted,

JORDAN AND HAMBURG LLP

By   
Frank J. Jordan  
Reg. No. 20,456  
Attorney for Applicants

122 East 42nd Street  
New York, New York 10168  
(212) 986-2340

FJJ/cj  
Enc.

**Notice of Reasons for Rejection**

Mailed on June 6, 2000

Japanese Patent Application No. 11-226028

Prepared on: May 31, 2000

Name of the Examiner: Akihiko MIYAMOTO 9815 2N00

Directed to Etsuji KOTANI (and other two persons)

Article to be Applied: Article 29, 2nd paragraph

This application should be rejected on the following grounds. If you have arguments against the rejection, you have to file a response within sixty (60) days of the mailing date of this letter.

**Ground of Rejection:**

The invention defined in the below-mentioned claims of the present application is rejected under the provision of Art. 29, Par. 2 of the Japanese Patent Law on the grounds that the claimed invention would be easily worked out by the skilled person in the art based on the invention recited in the following publications delivered in Japan or a foreign country prior to the filing.

Claims 1 to 8

Cited Documents 1 to 6

Note:

Cited Document 1 shows "a music game machine equipped with a communication system, making it possible to play with friends sharing the feeling of being band musicians."

In game communication systems, it is the general technique of the person skilled in the art to achieve synchronization between a plurality of game machines (as an example, see Cited Document 2). Further, it is the general technique of the person skilled in the art to achieve synchronization between a plurality of music-producing apparatuses during mutual communication (as an example, see [002] in Cited Document 3). In the case where the "co-play" is performed with two music game machines "connected by a cable", music played by each game machine should be synchronized with the one played by the other machines. In

view thereof, it could be understood that Cited Document 1 shows a music game machine equipped with a communication system which is able to synchronize music with other machines.

For example, as shown in Cited Document 4 (see Figure 10 and its detailed description) and Cited Document 5, it is well known that in game communication systems where a player can participate in the game halfway without interrupting the game, the participating game machine checks the progress of the game. Accordingly, it would be obvious for the person skilled in the art to apply this known technique to the music machine shown in Cited Document 1. In music game machines, it is the usual technique for the skilled person in the art to have the machine obtain information about what music data has been performed, when applying the known technique to the music game machine equipped with a communication system. Also, it is the usual technique for the skilled person in the art to have the machine judge the performed position of music data by using position information attached to the music data or a count value corresponding to the elapsed time from the reproduction start time of the music data (as an example, see "cumulative measure quantity calculating means M3" in Cited Document 6 [0008]).

Claims 9 to 11

Cited Documents 1 to 6

Note:

Cited Document 1 recites that "five drum pads are beaten and a foot pedal is stamped according to instructions on a display."

Music game machines where stepping is performed according to instruction timings are well known, such as for example, "Dance Revolution" of Konami Company.

#### **List of Cited Documents**

1. The newspaper "Nihon Keizai Shimbun", Published on February 14, 1999, Nihon Keizai Shimbun Co., P. 7
2. Japanese Unexamined Patent Publication Number 11-088557;
3. Japanese Unexamined Patent Publication Number 10-187148;
4. Japanese Unexamined Patent Publication Number 11-169559;
5. International Patent Publication Number 98/15329; and

6. Japanese Unexamined Patent Publication Number 06-289875.  
-----

**Result Record of Prior Art Document Search**

Searched field

IPC seventh edition A63F13/00-13/12

G10G 1/02

G10H 1/00

The Prior Art

Japanese Unexamined Patent Publication Number 6-027944;

Japanese Unexamined Patent Publication Number 6-043872; and

Japanese Unexamined Patent Publication Number 7-203419.

The result record of prior art document search does not constitute  
the reason of the rejection.

整理番号 25739

発送番号 160283

発送日 平成12年 6月 6日 1 / 3

期 限 8月7日

## 拒絶理由通知書

特許出願の番号	平成11年 特許願 第226028号
起案日	平成12年 5月31日
特許庁審査官	宮本 昭彦 9815 2N00
特許出願人代理人	小谷 悦司 (外 2名) 様
適用条文	第29条第2項



この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

### 理 由

この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

請求項 1～8

引用文献 1～6

備考：

引用文献1には、「友達同士で分担しバンドミュージシャンになった気分で「共演」できる」音楽ゲーム通信システムが記載されている。

ゲーム通信システムにおいて、複数のゲーム装置間で同期を取ることは、当業者が通常行いうる事項である（一例として引用文献引用文献2を参照）。また通信を行いながら演奏を行う複数の演奏装置間で同期を取ることは、当業者が通常

続葉有

## 続 葉

行いうる事項である（一例として引用文献3の【0002】等を参照）。「ケーブルで接続」された2台の音楽ゲーム装置で「共演」を行う際、各々のゲーム装置で再生される音楽は、当然同期が取られるべきものであることから、引用文献1には、ゲーム装置同士が音楽の同期を取っている音楽ゲーム通信システムが記載されているものと認められる。

例えば引用文献4（図10及びその詳細な説明を参照）、引用文献5に記載されているように、ゲームを中断させることなく途中からゲームに参加可能なゲーム通信システムにおいて、途中参加するゲーム装置が参加時点でのゲームの進行状況を把握することは周知であり、引用文献1に記載された音楽ゲーム通信システムに該周知技術を適用することは当業者が適宜なし得るものである。音楽ゲームにおいて、ゲームの進行状況を把握するために、音楽データがどこまで演奏されているかの情報を得ることは、該周知技術を音楽ゲーム通信システムに適用する際、当業者が当然なし得る事項であり、音楽データの演奏位置を、音楽データに付加された位置情報や、音楽データの再生開始時点からの経過時間に対応するカウント値（一例として引用文献6【0008】等に記載の「累算小節数計算手段M3」を参照）を用いて判断することは、当業者が適宜なしうる事項に過ぎない。

請求項9～11

引用文献1～6

備考：

引用文献1には「五つのドラムパッドとフットペダルを画面の指示に従ってたたいたり踏んだりし」と記載されている。

なお、例えばコナミ社「ダンスダンスレボリューション」にみられるように、指示タイミングに従って踏み動作を行う音楽ゲームは周知である。

### 引 用 文 献 等 一 覧

1. 日本経済新聞、1999年2月14日発行、日本経済新聞社発行、p. 7
2. 特開平11-088557号公報
3. 特開平10-187148号公報
4. 特開平11-169559号公報
5. 国際公開第98/15329号パンフレット
6. 特開平06-289875号公報

発送番号 160283

発送日 平成12年 6月 6日 3 / 3

続 葉

-----  
先行技術文献調査結果の記録

- ・調査した分野 IPC第7版  
A63F13/00-13/12  
G10G 1/02  
G10H 1/00

- ・先行技術文献  
特開平6-027944号公報  
特開平6-043872号公報  
特開平7-203419号公報

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。

問い合わせ先

審査第二部 アミューズメント 秋山齊昭

TEL 03-3581-1101 内線 3275-7

FAX 03-3501-0478